LA LANGUE DE LA COMMUNICATION MEDIATISEE PAR LES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION (CMT)

Colloque International de Linguistique Appliquée (18 au 20 mai 2006)

Université Michel de Montaigne Bordeaux 3

Quelques pratiques langagières dans MEPA, un dispositif de simulation globale en ligne pour la pratique du Français-Langue Etrangère

Daniel LUZZATI
Laboratoire d'Informatique de
l'Université du Maine
(LIUM-CNRS FRE 2730)
Avenue Laënnec,
72085 LE MANS CEDEX 9
Daniel.Luzzati@lium.univ-lemans.fr
02 43 83 38 34

Jérôme LEHUEN
Laboratoire d'Informatique de
l'Université du Maine
(LIUM-CNRS FRE 2730)
Avenue Laënnec,
72085 LE MANS CEDEX 9
Jerome.Lehuen@lium.univ-lemans.fr
02 43 83 38 57

Sylwia KITLINSKA
Laboratoire d'Informatique de
l'Université du Maine
Avenue Laënnec,
72085 LE MANS CEDEX 9
skitlinska@free.fr

Dans cet article, nous nous intéressons à un type particulier de CMT réalisée par le biais d'un dispositif de type simulation globale en ligne pour la pratique et l'apprentissage du FLE : la plate-forme MEPA-2D développée dans le cadre du projet MEPA[1].

Une *simulation globale* [Yaiche 96] est un jeu de rôles « en vrai grandeur » dans lequel des apprenants doivent interagir en endossant une identité fictive. Une SG fonctionne selon deux principes fondamentaux : la construction d'un lieu thème qui permet de convoquer et de fédérer les activités pédagogiques traditionnellement atomisées, et la construction d'identités fictives qui implique que chaque participant se glisse dans la peau d'un personnage qu'il va incarner. La simulation globale est l'exercice de référence de l'approche *communicative* et *actionnelle* décrite dans [Conseil de l'Europe 01].

Partant de ces principes, nous avons développé la plate-forme MEPA-2D : un logiciel client-serveur qui permet à des apprenants et à des enseignants d'interagir à distance au travers d'avatars (personnages fictifs) tout en accomplissant des tâches dans un monde virtuel. Un monde est constitué d'un ensemble de scènes (lieux, vues, *etc*.) reliées entre elles par des passages (directions, issues, portes, *etc*.). Ce monde est de même type que ceux qu'on peut explorer dans un MOO[2], mais il est rendu à l'écran à l'aide de photographies, d'objets et d'avatars en deux dimensions. Des ambiances et effets sonores viennent s'ajouter afin d'augmenter le sentiment de réalisme. Les personnes connectées à un même serveur peuvent se rencontrer et interagir au travers de leurs avatars. Plus précisément, ils peuvent :

[1] Moteur d'Environnement Partagé pour l'Apprentissage (http://lucke.univ-lemans.fr/mepa)
[2] Multiuser Object Oriented (environnement)

- Se déplacer dans un lieu (déplacements intra-scène) ;
- Se déplacer d'un lieu à un autre (déplacements inter-scènes) ;
- Prendre et déposer des objets (notion d'inventaire / de panier) ;
- S'échanger des objets afin de simuler des transactions ;
- Changer d'apparence afin d'exprimer des changements d'humeur ;
- Communiquer en langage naturel écrit au travers de leurs avatars.

Actuellement, les apprentissages dans MEPA s'effectuent au travers d'une scénarisation impliquant une collaboration étroite dans un groupe d'apprenants, encadrés par un tuteur ou un réseau de tuteurs. Les apprenants doivent construire et maintenir une conception partagée du problème en vue d'atteindre un objectif commun. Ainsi, l'approche pédagogique adoptée tente d'articuler les principes du socioconstructivisme [Vygotski 34], notamment de l'étayage Brunerien [Bruner 76] et de l'apprentissage collaboratif.

Le scénario implémenté [Kitlinska 05] est destiné à amener des apprenants à s'organiser et à interagir afin d'enquêter sur une personne mystérieuse, tout en visitant des lieux et quartiers typiques de Paris. Nous avons procédé à trois campagnes de tests : la première avec un groupe de Thaïlandais, la deuxième dans un lycée de Bytow avec trois groupes de Polonais, la troisième avec une Allemande, une Polonaise et deux Turques. Ces tests ont produits de grandes quantités de traces. Par exemple, pour un groupe de Polonais, nous avons recueilli 9884 évènements (dont 2301 produits par l'activité de tutorat). Chaque évènement contient la date et l'heure où il a été produit, l'identificateur de l'avatar, son rôle, le type de l'action, et éventuellement une description détaillée. Il en résulte entre autres un corpus de plus de 4800 énoncés. L'analyse de ce corpus fait apparaître un certains nombres de phénomènes dont 2 feront l'objet du présent travail :

1. Les écarts par rapport à la norme graphique. On recensera et on s'efforcera de dégager un classement des phénomènes caractéristiques de la maîtrise de la matière graphique des apprenants étrangers concernés. On se fondera à cet effet sur les niveaux seuils, et plus particulièrement sur le niveau B2 [Conseil de l'Europe 01] [Luzzati 04]. On distinguera ainsi :
    a. la transcription graphique des sons (*a droit, l'escalie, ou est le stacion de metro un ticet au musee du monmart, mais c`est tres complicait*…)
    b. les problèmes liés à la maîtrise des graphies lexicales (*le pont mirabo, pourquoi on ne peux pas aller d'ailleur, pourqoui nous baisons ces pieces*…)
    c. les incidences graphiques des problèmes issus des compétences grammaticales, y compris les questions de genre (*Baptiste est moi, cette livre, cette portraite, aime tu moi, nous doivons aller, d'où ily ace portraite, mainteinaitn j'ai trois ticket*…)
    d. les difficultés dans la maîtrise des graphies verbales (*Batiste, tu est sportif, tu me plait, nous attendons parce que ils achetons un billet, pourqoui la musique ne jout pas, verone avoir ton ticket, nous peuvons le beisoner*…)
    e. les phénomènes graphiques liés au clavier (*j'ecoute, a droite ou a gauche, vous m;aide, ici en turquie , c'est un heure a l'avance ..aie, Comme ca je prends un jus d´orange :)*…)
2. L'oralité des énoncés. On a souvent une impression d'oralité à la lecture des énoncés produits. On s'efforcera d'en déterminer la cause et d'en fournir une explication « interactive » : les énoncés en question sont finalement moins oraux qu'interactifs. Ils

constituent soit des réponses à des questions soit des questions qui escomptent une réponse. De ce fait, outre quelques phénomènes mineurs tels que l'omission fréquente du discordanciel, ils pratiquent surtout diverses formes incomplètes ou ébauchées de clivage, par exemple dans les énoncés interrogatifs (*C´est gratuit le musée pour les etudientes ?, TU etait ou Liliane ?, Je la deja connais- et vous ?, Tu viens ?, On-fait quoi maintenant ?, « irene que'est quue cest tu fais?, Pardon, Lucie, qu-est que tu veut dir ?, Vous- etaient deja la plus tôt ?, et veut dire quoi ?...*).

On s'interrogera pour finir sur le devenir de ce type de communication, c'est-à-dire sur celui de ce type de plate-forme, dès lors par exemple qu'on introduirait des agents artificiels dialoguants dont il faudrait concevoir le langage, par rapport aux normes graphiques et morphosyntaxiques *versus* par rapport aux usages constatés.

[Bruner 76] Bruner, J. (1976), « The role of tutoring in problem solving », In: *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, vol. 17, 89-100.

[Conseil de l'Europe 01] Conseil de l'Europe (2001), *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*, Didier.

[Kitlinska 05] Kitlinska, S. (2005), *MEPA-2D : Conception d'une activité de simulation pédagogique en réseau*, Rapport de stage, DESS FML de l'Université du Maine.

[Luzzati 04] Luzzati, D. (2004), *Niveau B2 pour le français, un référentiel*, chap 8, « la matière graphique », Paris, Didier 2004

[Vygotski 34] Vygotski, L. (1934), *Pensée et langage*, Éditions Sociales, Paris, 1985

[Yaiche 96] Yaiche, F. (1996), *Les simulations globales, mode d'emploi*, Hachette.